

PERSPECTIVAS DE PAIS E FILHOS SOBRE OS VIDEOJOGOS – DA INVESTIGAÇÃO AOS PROCESSOS DE MEDIAÇÃO PARENTAL

Luís Pereira
U. Minho / FCT

Sara Pereira
U. Minho

Manuel Pinto
U. Minho

Resumo: Este texto pretende conjugar três aspectos que envolvem actores e dimensões diferentes. Por um lado, procura destacar a relevância que os videojogos têm na vida das crianças e dos jovens. Depois, tenta compreender o papel dos pais para fomentar uma relação equilibrada, saudável e crítica com os videojogos. Finalmente, contextualiza a criação de um material, um *booklet*, que propõe fornecer dados aos pais que lhes permitam estar informados e compreender o mundo dos videojogos, que conhecem, grande parte das vezes, graças aos consumos que os seus filhos fazem.

O que pensam os pais e os filhos sobre os videojogos

Numa investigação finalizada em 2007, sob a forma de dissertação de mestrado (Pereira, 2007), 260 jovens do 9º ano de escolaridade de 14 distritos espalhados pelo país falaram das suas práticas de videojogos, nomeadamente *online*, e qual a sua perspectiva sobre esses usos. Neste estudo, verificou-se que uma percentagem significativa dos jovens (58,3%) joga online e fá-lo muitas vezes com outros, tanto colegas conhecidos, como com pessoas das outras partes do mundo. Os jogos favoritos são de futebol, de luta, de carros e todos os que têm um elevado grau de desafio, que obrigam o jogador a estar concentrado, que são divertidos, mas também os que permitem serem jogados em grupo. Para além disso, alguns dos jovens inquiridos (63,5%) acreditam que se pode aprender com o jogo, por exemplo, a pensar, a ganhar destreza física e mental e a perceber que “nem tudo na vida é como nos videojogos”.

A investigação sobre os videojogos e o seu impacto no dia-a-dia de jovens, nomeadamente ligada às questões da aprendizagem, não é uma novidade, como o comprovam estudos de McFarlane *et al.* (2002), Fromme (2003), e Jones (2003). Para complementar a perspectiva dos jovens e com o propósito de obter a percepção das famílias sobre os videojogos, realizaram-se quatro entrevistas a pais (no caso, todas mães), com filhos a frequentar o 4º ano do 1º ciclo. Estas entrevistas têm um carácter meramente exploratório na medida em que pretendem apenas fazer o levantamento das

perspectivas dos pais sobre a temática a analisar, pretendendo-se dar continuidade através de um estudo mais alargado e abrangente. Para esta altura, o objectivo era reunir informação que pudesse auxiliar e orientar a elaboração de um *booklet* sobre os videojogos.

Das mães entrevistadas, duas residem em aldeias do concelho de Famalicão e duas na cidade de Braga; uma é doméstica, uma é gestora de clientes numa empresa correctora de seguros, outra é professora universitária e uma está desempregada. Quanto à formação, varia entre o 1º ciclo, 6º ano, o bacharelato e o doutoramento. Uma das mães tem uma filha com 9 anos; outra, dois filhos com 7 e 10 anos; outra, duas filhas com 9 e 17 anos; e outra mãe, três, de 7, 10 e 13 anos.

Utilizando a técnica da entrevista semi-estruturada, procurámos compreender o olhar destas mães relativamente à forma como os seus filhos se relacionam com os videojogos. Em seguida, solicitámos que comentassem alguns dos dados obtidos no estudo supracitado, para no final pedir sugestões de temas a abordar no *booklet* que está a ser elaborado.

A visão das mães

A primeira dificuldade das entrevistadas é saberem o que é um videojogo. Uma refere “*não estar muito a par das brincadeirinhas dela [da filha] no computador*” e outra das entrevistadas diz: “*nunca joguei com os meus filhos, não gosto, faz-me aversão*”. Por isso, a ideia do que é jogar têm-na, segunda outra das mães, “*pelas filhas*”. E o facto de não jogarem conduz a uma sensação de “*estar um bocado à parte*”. “*Vejo jogar, mas participar só uma vez ou duas*”, diz uma das inquiridas, tendo outra concluído: “*lá está, não jogo, não sei*”.

Não significa isto que não sigam de todo esta actividade dos filhos. Observam aquilo que eles vão fazendo, apesar de não perceberem “*como têm paciência para estar ali tic-tic, tic-tic*”. Dessa observação e “*da conversa com os meus filhos, vejo que há um objectivo no jogo, tem de se passar vários obstáculos e vários níveis para se ir ganhar pontuação*”. As conversas sobre os videojogos parecem partir mais das crianças: “*às vezes, ela vem dizer-me o que fez*”, refere uma mãe. “*Ela diz-me: «Mãe, ganhei mais duas vidas; oh, perdi as vidas.» Sei lá o que é a vida. «Agora já passei para outro nível», é o que ela comenta, mas eu não percebo nada daquilo*”. Outra das mães diz algo semelhante: “*às vezes, com o entusiasmo se passa alguma coisa, vem explicar-me o que conseguiu fazer para chegar. Eu ouço, mas o que ele diz ou nada é quase igual, mas para ele é uma vitória*”.

Quanto aos aparelhos que disponibilizam para os seus filhos, varia consoante a família. Numa das casas, têm o computador “Magalhães” e apenas o *software* deste computador, e noutra jogam no computador, na PSP, na Wii e têm PS3, pelo que esta mãe conclui que os seus filhos “*têm coisas a mais*”, apesar de já terem tido aparelhos avariados e não terem sentido a necessidade de jogar, acrescenta. Relativamente aos jogos, “*são elas [as crianças] que escolhem, vêm na televisão e depois eu vou procurar o jogo*”. Noutro caso, a mãe relata que o seu filho, “*quando quer um jogo novo, pede para o comprar e rapidamente os avança e se desinteressa. Troca com*

amigos e, às vezes, quando já jogou um jogo, pede para os vender”. Outra das entrevistadas sabe que os jogos mais jogados pelos seus filhos são os de futebol e quando escolhem outros jogos, por vezes, já experimentaram em casa doutras pessoas e gostaram.

No que diz respeito a benefícios e perigos que os videojogos podem apresentar, as respostas dadas pelas pessoas inquiridas são as seguintes:

- Vantagens não vejo nenhuma, a não ser para ocupar o espaço e não estarem a fazer outras asneiras. Tirando isso, nos jogos que tenho visto creio que não se aprende nada. Estão ali, ocupadas, e sabe-se onde estão. Perigos, que eu saiba acho que não há, a não ser cansar a vista e também pode prejudicar os estudos. De resto, não tenho medo que elas fiquem viciadas.

- Eu acho que perigos não deve ter. Se tivesse Internet, era pior. Eu acho que aquilo até é uma coisa que estimula muito as crianças, a memória, acho que ficam mais activos para um dia mais tarde.

- Acho que não apresentam perigos, se for com peso, conta e medida. Os meninos já nascem virados para estas ferramentas novas, brinquedos novos, eles mexem naquilo com uma facilidade... E depois ficarem atrás dos colegas é outro problema. Penso que também desenvolvem capacidades, por exemplo, agilidade mental. Eles fixam muita coisa e sabem às vezes, quando é de descoberta, passar os caminhos, sabem onde estão as coisas. Às vezes apercebo-me disso ao levantar os olhos. Acho que desenvolvem também os reflexos, pois têm de ser rápidos. Para esse tipo de coisas, acho interessante.

- Em relação a um jogo violento que ele joga, quando acho que está muito excitado, digo-lhe que está muito violento e não pode jogar mais. Como é uma actividade muito sedentária, depois, ao final do dia, ficam eléctricos, por não terem descarregado a energia. Mas acho que se consegue contornar isso criando alternativas de ocupação do tempo, mais do que limitando os usos. Quando são jogos adequados à idade, penso que não há diferença significativa entre estar a jogar e estar a ver televisão. Alguns jogos até são em equipa, já é uma actividade um pouco mais diferente, porque não é sozinho. Como aspecto positivo, vejo que ele tem uma destreza a jogar, uma rapidez a usar os comandos da consola que eu acho que isso há-de vir a ser uma competência útil para alguma coisa. Tem também competências de raciocínio e também a persistência, pois enquanto não consegue ultrapassar fica obcecado e pede-me para ler as instruções e para passar na loja para pedir ajuda.

Nas duas primeiras respostas, as entrevistadas acreditam que os videojogos não apresentam perigos, ou então existem, mas podem ser minimizados, se se jogar com conta, peso e medida, no caso da terceira resposta, ou criando alternativas de ocupação do tempo, como sugere a última inquirida. Os perigos referidos são a excitação, o sedentarismo, os malefícios físicos (como a vista) e a perturbação dos estudos.

As respostas obtidas enquadram-se naquilo que alguns investigadores têm concluído acerca dos efeitos nefastos da actividade de jogar jogos, sobretudo se feita em excesso (Griffiths, 2002). Alguns desses efeitos manifestam-se em danos na saúde (Mitchell & Savill-Smith, 2004; Graells, 2001): fadiga ocular; alucinações auditivas; más posições e prolongados estados de stress podem dar lugar a dores musculares e originar problemas de coluna.

Outro aspecto importante é a agressividade, talvez o motivo principal pelo qual se combate os jogos, embora seja complexo confirmar se os videojogos tornam ou não os as crianças e o jovens violentos, porque é difícil isolar o papel dos videojogos de outros factores que podem contribuir para isso (Emes, 1997). Também existe a convicção de

que os videojogos podem propiciar o isolamento e atitudes anti-sociais (Mitchell & Savill-Smith, 2004) e, na relação com a aprendizagem, coloca-se o problema de poder ter uma interferência negativa nos estudos, devido ao tempo que se gasta, um aspecto que foi referido por uma das entrevistadas.

No que toca a aspectos positivos, sobretudo quando os jogos são jogados de forma crítica (Gee, 2003), alguns dos mais referidos pelos investigadores estão relacionados com o desenvolvimento de capacidades cognitivas, de estratégias de resolução de problemas ou de planeamento, de experimentação e aprendizagem em contexto onde os jogadores podem testar as ideias e experimentar as consequências, de motivação, de aprendizagem colaborativa, aliadas à sensação de recompensa, ao grau de motivação e divertimento que os jogos provocam. Relativamente às respostas sobre os benefícios obtidas nas entrevistadas, as mães sublinham as competências que poderão ser desenvolvidas ao nível de capacidades cognitivas (atenção, raciocínio, memorização, reflexos), da destreza física (rapidez a usar os comandos) e no desenvolvimento do carácter (persistência).

De seguida, ao solicitarmos que explicassem os motivos que fazem as crianças gostarem dos videojogos, as entrevistadas, embora com alguma dificuldade em dar uma resposta, identificaram o poder controlar e o serem autónomos, o soltar a imaginação e a dimensão lúdica como os aspectos essenciais, enunciados nos seguintes termos:

- *Alcançar alguma coisa, deve ser. O poder controlar aquilo, o querer chegar mais rápido.*
- *Talvez porque é uma coisa que não precisam de alguém para os acompanhar e brincar. Podem estar entretidas com autonomia. Para além disso, acho que é algo natural, as crianças já nascem com isto, já faz parte do mundo delas.*
- *Jogar sempre foi uma actividade lúdica que lhes permite soltar um pouco a imaginação. No final do ano, a turma do meu filho teve de escrever qual era o seu sonho, e ele escreveu que gostava de ser aventureiro. Penso que terá a ver com o imaginário dos videojogos.*
- *Não sei explicar, gostam de brincar, como brincar com bonecos. Se fosse para estudar era diferente, assim é como jogar outro jogo.*

A investigação desenvolvida neste domínio procura responder a esta questão, referindo que o sucesso dos jogos advém da sua complexidade, pois são cada vez mais desafiadores (Johnson, 2005) e tanto rapazes como raparigas gostam de videojogos divertidos, mas com elevado grau de desafio, onde tenham de lutar contra algum tipo de oposição (Mitchell & Savill-Smith, 2004; BECTA, 2001). Para além disso, cada utilizador pode jogar ao seu ritmo, pois habitualmente o jogo permite alterar o nível de dificuldade e até personalizar outros aspectos (Gee, 2003). Aliás, os jogos estão pensados para que cada jogador possa ganhar, ultrapassar os vários obstáculos, passar de nível, o que satisfaz a necessidade de recompensa (Tarouco *et al.*, 2004). Os videojogos, sobretudo os mais complexos, conferem ao jogador a sensação de gerir um universo em ambientes virtuais de qualidade assinalável, umas vezes pelo realismo, outras pela capacidade de criar universos imaginários fantásticos.

Práticas e perspectivas dos jovens

Após estas questões, foram então mostrados alguns dos resultados do estudo realizado em 2007 sobre as práticas e as perspectivas dos jovens do 9º ano (14-15 anos) relacionadas com os usos e potencialidades dos videojogos. Com esta estratégia pretendia-se observar as reacções que os dados suscitariam nas mães entrevistadas, testando se a divulgação das ideias dos jovens sobre os videojogos ajudaria a ter sobre eles uma visão mais contextualizada. A seguir, são apresentados sumariamente os tópicos mostrados e os comentários que foram surgindo por parte das mães entrevistadas.

• *Jogar*

O primeiro tópico estava relacionado com a prática de jogar, tendo-se referido que quase todos os jovens inquiridos (93,1%) já experimentaram, o que suscitou anuência de uma das mães: *“Pois, acredito. Os meus filhos, mesmo antes de terem em casa, iam à casa dos primos e jogavam. É normal eles experimentarem.”*

• *Jogar na Internet*

Um outro resultado mostrado relacionava-se com a possibilidade dos jovens jogarem na Internet e se tinham preferência em fazê-lo sozinho ou com outros. Um pouco mais de metade dos jovens (58,3%) respondeu que joga na Internet, uma percentagem elevada (40,1%) referiu que não jogava na Internet e 1,7% não respondeu. Dos que afirmaram jogar na Internet, 39,0% prefere jogar sozinho, 42,6% gosta de jogar desta forma ou com outros e 18,4% gosta mais de jogar com outros, quando estão na Internet. A maior percentagem (42,6%) situa-se em jogar tanto sozinho como com outros. Se a esta se juntar a preferência de 18,4% dos sujeitos por jogar mais com outros, é possível verificar uma valorização da dimensão social dos videojogos acedidos através da Internet. Reagindo à possibilidade de se poder jogar em rede, três das quatro mães não sabiam que isso era viável: *“eu não sabia disso”*.

• *Aspectos favoritos de um jogo*

Relativamente aos aspectos favoritos de um jogo, o mais referido é o tipo de jogos (30,2%), logo a seguir o mais mencionado é o desafio (18,9%) e depois o divertimento (9,5%). Os restantes são aspectos considerados negativos (8,9%), seguidos das emoções (5,9%), o aprender (5,3%), ser jogado em grupo (4,7%), os gráficos (4,1%), o realismo (3,6%), o ser outro (3,6%), ganhar (3,0%) e a jogabilidade (2,4%).

Foram mostradas algumas expressões dos jovens inquiridos relativamente aos aspectos favoritos no que toca às seguintes categorias:

- **tipo de jogos** - *porque gosto de futebol; gosto de jogos de guerra; gosto de jogos de lutas; tem muita velocidade; tem aventura e acção; tenho de descobrir as estratégias; é sobre guerra.*

- **desafio** - *ter de estar concentrado; passar missões; ter de pensar; ter de encontrar coisas; a dificuldade; pensar muito; tudo para conseguir mais pontos; dá pica.*

- ser jogado em grupo - *permite o trabalho de equipa; jogo online em que posso jogar com outras pessoas; falar com todas as pessoas do mundo; muitos amigos de todo o mundo; o entusiasmo que é poder jogar contra colegas; jogar com o pessoal.*

• *Aprender com os jogos*

O último dado mostrado era sobre a questão se se podia aprender com os videojogos, tendo 63,5% dos jovens considerado que sim, 22,7% pensa que isso não é possível e 13,8% dos sujeitos não respondeu. Sobre o que eles dizem que se pode aprender foram apresentadas às mães as seguintes expressões: *desenvolve a nossa rapidez de raciocínio; os reflexos; a estratégia e o desenvolvimento mental; a concentrar-me melhor; fazem-nos pensar; treinar os reflexos, tácticas, estratégias; a trabalhar em conjunto; aprender a viver outras vidas; ser um cidadão; aprender a estar connosco próprios; puxar pela nossa criatividade; que se gasta dinheiro; aprende-se a jogar melhor; nunca desistir do nosso objectivo; nem tudo na vida é como os videojogos; nem tudo o que se passa nos jogos acontece na vida.*

Aos dados exibidos sobre os *aspectos favoritos de um jogo* e sobre o *aprender com os jogos*, as mães foram fazendo comentários:

- i) de concordância (“*Ai isso é*”);
- ii) de comparação com os seus filhos (“*pois é isso que ele diz*”), apesar das idades serem diferentes (“*Como é o mais novo que gosta mais de jogar, estou a comparar estas respostas com o mais pequeno que é quem joga mais, mas estes já estão num patamar doutras idades*”);
- iii) de formulação de vontade de estar mais atento sobre um determinado aspecto (“*Penso que o meu filho não usa esses jogos, agora vou estar mais atenta*”);
- iv) e também levantaram questões (“*Isso é mau? Já agora, diga-me se é bom ou mau*”).

A terminar, era pedido às entrevistadas que indicassem informações relevantes para os pais em geral ficarem a conhecer melhor os videojogos. Por um lado, uma das respostas obtidas refere que “*devem saber os perigos que isso traz para informar os filhos sobre isso*”. Dicas como seleccionar jogos que tenham “*simultaneamente desafio, interessante, dificuldade e adequados à idade deles*”, ou explicitação de problemas de saúde associados, e a gestão das horas de jogo são outras sugestões mencionadas. Para outra das mães inquiridas, “*a tendência é pensar sempre nos aspectos negativos e valorizar mais esses factores*”, por isso defende que “*seria interessante mostrar algumas vantagens*”.

Por fim, duas das participantes defendem que os pais devem procurar conhecer o mundo das crianças: “*se falarmos e formos ao encontro deles, e entrarmos na cabeça deles, podemos não perceber, mas sempre vemos aquilo que eles fazem*”; ou então:

“acho importante que uma pessoa, ainda que não participe, tente perceber o que é que eles estão a fazer, ver que tipo de jogo é que estão a jogar para ver se não lhe estamos a dar coisas perigosas para as mãos”.

As quatro entrevistas, que, como foi referido anteriormente, têm um carácter exploratório, permitem salientar duas ideias:

a) O acesso ao universo dos videojogos é dispendioso e a compra de jogos e a actualização das plataformas de jogo implicam gastos consideráveis. E isso não está acessível a todas as famílias de forma igual, como se pode ver pelos aparelhos que existem nas casas em questão.

b) Apesar das mães entrevistadas acreditarem que conhecem pouco os videojogos, pela razão de não jogarem, é possível ver que acompanham esta actividade dos seus filhos. Pelo menos, têm ideia dos jogos que eles jogam e escutam os relatos das suas aventuras e triunfos.

Seria interessante ter entrevistado pais (homens) para colocar em confronto as suas perspectivas com estes dados obtidos, pois a relação estabelecida entre homens e mulheres e videojogos é diferente (Zagalo, 2007). Por outro lado, investigações sobre mediação parental e videojogos (Nikken & Jansz, 2004; Nikken *et al.*, 2007) verificam que a mediação é exercida mais pelos mães do que pelos pais. Ou seja, são as mães que fazem mais restrições e que mais vezes falam sobre os conteúdos dos videojogos com as crianças. Aí, refere-se também que a relação entre o nível educacional dos pais e o tipo e frequência de mediação mostram que, ao contrário da televisão, as pessoas com menos habilitações impuseram mais restrições relativamente aos videojogos. E isso aplica-se a uma das entrevistadas para este trabalho com nível de instrução mais baixo, que foi a única a referir que, quando a sua filha tinha má nota, a punha de castigo, vedando-lhe o acesso aos jogos, na consola e no computador.

Para complementar estas perspectivas foi ainda lançado um desafio a um grupo de quatro alunos que realizou um trabalho sobre videojogos, inserido na Área Projecto da Escola Secundária S. Pedro Cova (Gondomar), onde frequentam o 12º ano. O trabalho abordava vários temas sobre os videojogos, nomeadamente os mais polémicos que envolvem esta actividade, procurando uma visão equilibrada e apoiada em estudos desenvolvidos neste âmbito. Atendendo à pertinência dos resultados obtidos neste trabalho, foi solicitado que sugerissem tópicos a serem abordados no *booklet* com o objectivo de contemplar as perspectivas de jovens, de uma faixa etária mais elevada, que contactam directamente com a realidade dos videojogos.

Da investigação à intervenção

A auscultação das perspectivas de jovens e dos pais, com os resultados do primeiro estudo, o conteúdo das entrevistas e as sugestões do grupo de jovens constituem-se como fontes que podem ajudar a justificar, a fundamentar e a sustentar a construção de um *booklet* (brochura) sobre os videojogos. Este *booklet* faz parte de um conjunto de três que foram laureados com um prémio de Educação para os Media (“Evens Prize for Intercultural Education 2009: Media Education”) pela Evens

Foundation, uma fundação belga, e que serão publicados em breve. Este projecto, subsidiário dos resultados de investigações que tem vindo a ser desenvolvida, pretende dar resposta a uma lacuna identificada, a falta de materiais que façam a ponte entre a investigação produzida e os agentes a quem isso interessa.

O objectivo deste recurso é reunir conteúdos que permitam aos pais terem informações claras, concretas e num formato de fácil consulta, mas que coloquem as questões de forma assertiva e apresentem os videojogos nas suas várias dimensões. Este será apenas mais um instrumento que permitirá aos pais cumprir as suas funções de mediadores e poderem interagir com os filhos relativamente a um assunto que nem sempre dominam e sobre o qual, com frequência, têm informação numa perspectiva negativa.

Tal como refere Nikken e Jansz (2004: 3), “é uma questão aberta saber se os resultados da investigação sobre mediação parental em relação à televisão podem ser aplicados às formas como os pais orientam os seus filhos em relação aos videojogos”. Surge esta observação a propósito da natureza dos dois meios e das diferenças entre ambos. A maior interactividade exigida pelos jogos, comparativamente com a TV, por exemplo, leva alguns autores a questionarem se as estratégias de mediação em relação à TV podem ser generalizadas aos videojogos. Embora concordemos que a relação estabelecida pelos consumidores com aqueles meios é, de facto, diferente, e que o próprio contexto social onde estas actividades acontecem é, também ele, distinto, consideramos que a ideia e o propósito do processo de mediação podem ser transpostos para qualquer meio de comunicação. Apresentar o modo como é concebida a mediação pode ajudar a explicar melhor este argumento.

Em termos gerais, e no que aos media diz respeito, entende-se por mediação os processos através dos quais os pais (e ‘outros agentes’), ajudam as crianças a filtrar, diluir, confrontar, interpretar e atribuir significado aos conteúdos dos media. Envolve também as estratégias (directas e indirectas) de restrição e de controlo das experiências televisivas das crianças (Pereira, 1999). Os processos de mediação facilitam e promovem o conhecimento e a aprendizagem da criança, na medida em que constituem para ela guia, apoio, orientação, estímulo (Rogoff, 1993). Através da mediação, a criança, com a ajuda dos ‘outros significativos’, selecciona, interpreta, critica, complementa, organiza, e estrutura as informações provenientes do meio envolvente, permitindo-lhe assim abordar com mais eficiência os ‘assuntos’ da vida quotidiana.

Sendo os videojogos um ‘assunto da vida quotidiana’ e um dos meios que actualmente contribuem para o processo de socialização dos mais novos, compreende-se a importância e até mesmo a necessidade da mediação em relação a este meio. Este processo dependerá tanto do papel da criança, como dos recursos simbólicos e materiais, como dos apoios das pessoas com quem interage, como do contexto e práticas culturais do meio em que está inserida e ao qual pertence. Consideramos que este é um processo estruturante da experiência das crianças com os media através do qual podem emergir competências activas, críticas, criativas e criadores face aos meios de comunicação em geral e aos videojogos em particular.

Seguindo esta linha de pensamento, consideramos fundamental proporcionar aos pais, e outros agentes educativos, informação acerca de como exercer mediação em

relação aos videojogos. Foi com este propósito que surgiu o projecto de criação de uma brochura que apresentará estratégias de mediação e que procurará clarificar e esclarecer algumas das questões que surgem recorrentemente como preocupação quando se aborda este assunto. O estudo desenvolvido com os jovens e as entrevistas aos pais e o trabalho realizado pelos alunos, atrás apresentados, permitiram um melhor levantamento e identificação dessas questões que pretendemos apresentar e debater no *booklet*, de uma forma acessível e compreensível a todos, mas devidamente fundamentadas do ponto de vista científico. Estas colaborações permitem envolver, de forma directa ou indirecta, crianças, adolescentes e jovens, para quem os videojogos constituem uma importante actividade.

Através destes contributos, a incorporar no *booklet*, é possível compreender melhor o valor dos videojogos para as crianças e jovens, para quem jogar faz parte da sua cultura e é um factor de sociabilização. Com os jogos, descobrem afinidades com os amigos e, quando jogados na Internet, podem mesmo fazer novas conhecimentos com pessoas de qualquer parte do mundo. Jogando, divertem-se, o que é, desde logo, positivo, mas também podem desenvolver capacidades, como a destreza de raciocínio, melhorar a memória, tomar decisões, ganhar autoconfiança, ganhar à vontade com os suportes tecnológicos.

Por outro lado, mal-estar físico, problemas psíquicos, isolamento, agressividade, dependência, estereótipos, mitomania, são alguns dos problemas que se atribuem aos videojogos. São efeitos negativos que, de resto, qualquer actividade em excesso pode gerar, como ler, ver televisão ou fazer desporto de forma desadequada, que é também a opinião manifestada por uma das entrevistadas. As pessoas entrevistadas consideram, por isso, que é necessário ter consciência destes malefícios para os pais ajudarem os seus filhos e procuram também sugestões para facilitar a selecção de jogos ou a gestão das horas e tempos para jogar. Para uma das inquiridas, como *“a tendência é pensar sempre nos aspectos negativos e valorizar mais esses factores”*, defende que seria interessante mostrar também as vantagens.

Não é tarefa fácil lidar com o caudal de informação sobre os novos media – os videojogos não são excepção – e as suas implicações no quotidiano das pessoas, pelo que o perigo de afogamento é real, como já Neil Postman advertira. A construção de um *booklet* sobre os videojogos, não pretendendo ser um receituário *prêt-à-porter*, procura responder à necessidade dos pais de terem instrumentos que lhes forneçam informações precisas e fundamentadas sobre tópicos como a violência, o isolamento, a escolha de um videojogo, a gestão dos tempos de jogo. Estimular a mediação parental é também destacar que a forma como se joga pode reforçar o desenvolvimento de algumas capacidades, por exemplo, cognitivas, de destreza visual, de socialização, fomentando uma literacia mediática sobre os videojogos. A forma de distribuição deste *booklet* está ainda a ser estudada, mas o objectivo é chegar a um número vasto de pais, com especial destaque para os que permanecem nas margens deste caudal informativo.

Bibliografia

BECTA (2001). *Computer Games in Educational Project*. Obtido Julho 15, 2006, de <http://www.becta.org.uk/research/research.cfm?section=1&id=2846>.

Emes, C. (1997). Is Mr Pac Man Eating Our Children? A Review of the Effect of Video Games on Children. *Canadian Journal of Psychiatry*, 42(4): 409-414. Obtido Junho 30, 2009, de <http://www1.cpa-apc.org:8080/publications/archives/PDF/1997/May/EMES.pdf>.

Fromme, J. (2003). Computer Games as a Part of Children's Culture. *Games Studies*, 3. Obtido Junho 30, 2009, de <http://www.gamestudies.org/0301/fromme>.

Gee, J.P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy* (p.224). New York: Palgrave.

Graells, P. (2001). *Los Videojuegos: las claves del éxito*. Obtido Junho 15, 2007, de <http://www.pangea.org/peremarques/videojue.htm>.

Griffiths, M. (2002). Playing video games seems to have few serious acute adverse effects on health. *British Medical Journal*, 11th May. Obtido Julho 15, 2007, de <http://bmj.bmjournals.com/cgi/content/full/324/7346/1159>.

Johnson, S. (2005). *Everything Bad is Good For You. How Today's Popular Culture Actually Making Us Smarter* (p.238). New York: Riverhead Books.

Jones, S. (2003). *Let the Games Begin: Gaming Technology and Entertainment Among College Students*. Washington, D.C.: Pew Internet & American Life Project. Obtido Julho 14, 2006, de http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_College_Gaming_Reporta.pdf.

McFarlane, A.; Sparrowhawk, A. & Heald, Y. (2002). *Report on the educational use of games. An exploration by TEEM of the contribution which games can make to the education process* (p.26). Teem, Education and Skills. Obtido Junho 30, 2009, de http://www.teem.org.uk/publications/teem_gamesined_full.pdf.

Mitchell, A. & Savill-Smith, C. (2004). *The use of computer and video games for learning - a review of the literature* (p.93). London: Learning and Skills Development Agency. Obtido Junho 30, 2009, de <http://www.lsda.org.uk/files/PDF/1529.pdf>.

Nikken, P.; Jansz, J & Schouwstra, S (2004). Parental Mediation of Children's Video Game Playing: A Similar Construct as Television Mediation. *Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, New Orleans Sheraton, New Orleans, LA*. Obtido Junho 30, 2009, de http://www.allacademic.com/meta/p112837_index.html.

Nikken, P.; Jansz, J & Schouwstra, S (2007). Parents' Interest in Videogame Ratings and Content Descriptors in Relation to Game Mediation. *European Journal of Communication*, 22(3): 315-336. London: Sage Publications.

Pereira, L. (2007). *Os Videojogos na Aprendizagem: estudo sobre as preferências dos alunos do 9º Ano e sobre as perspectivas das editoras* (p.205). Dissertação de Mestrado. Braga: IEP-Universidade do Minho.

Pereira, S. (1999). *A Televisão na Família. Processos de Mediação com Crianças em Idade Pré-Escolar*. Braga: CESC-UM.

Rogoff, B. (1993). *Aprendices del Pensamiento*. Barcelona: Paidós.

Tarouco, L.; Roland, L.; Fabre, M-C. & Konrath, M. (2004a). Jogos educacionais. *Novas Tecnologias na Educação CINTED-UFRGS*, 2 (1), Março. Obtido Junho 30, 2009, de <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/mar2004/artigos/30-jogoseducacioanis.pdf>.

Zagalo, N. (2007). *Convergência entre o Cinema e a Realidade Virtual* (p.447). Tese do Doutorado. Aveiro: DCA-Universidade de Aveiro.